Concept Art Cenários

Prof. Sérgio Dassie Genciauskas

universidade anhembi morumbi
Laureate International Universities®

• Definição:

- **Concept art** é uma forma de ilustração cujo objetivo principal é reproduzir uma representação de um design, ideia e/ou tom usado em filmes, jogos eletrônicos, animações ou histórias em quadrinhos antes de ele ser posto no produto final. **Concept art** é também referido como um desenvolvimento visual ou design de conceito.

• Design de Cenários:

O Design de cenário muitas vezes requer conhecimentos específicos dos artistas, como:

- Pesquisa e conhecimento arquitetônico específico;
- Conhecimentos geográficos e topográficos;
- Conhecimentos atmosféricos e meteorológicos.

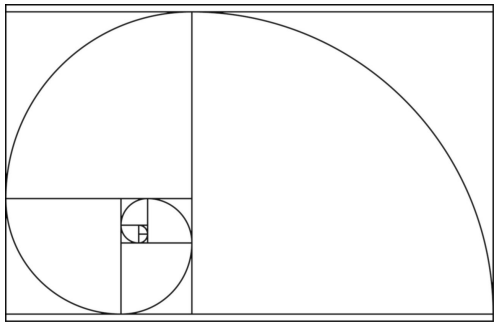
A Direção de arte provém para o artista as referências e todas as pesquisas específicas para o desenvolvimento da arte em questão, porém o diretor de arte deve completar a pesquisa com suas próprias referências, buscando ampliar a experiência visual e a excelência(*) no trabalho.

(*) Excelência:

substantivo feminino

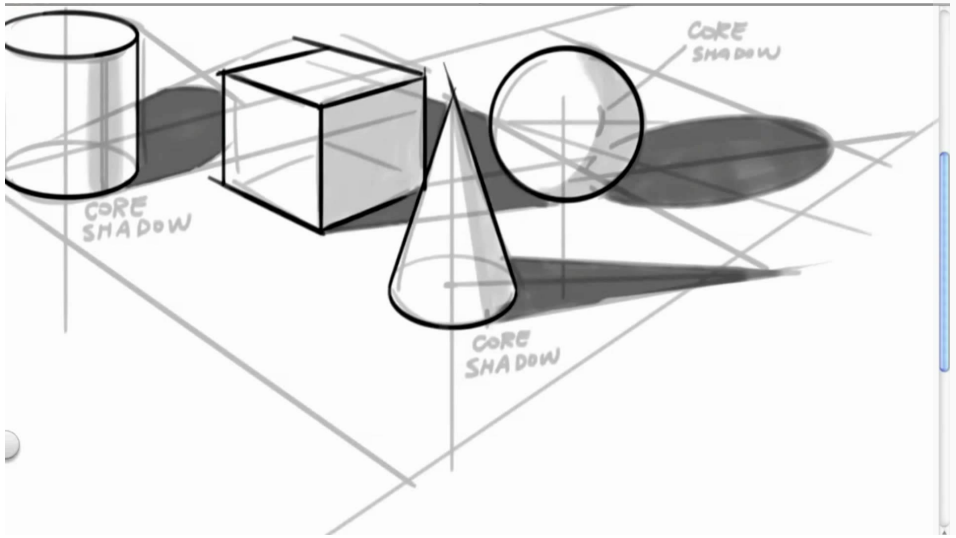
1. qualidade do que é excelente; qualidade muito superior.

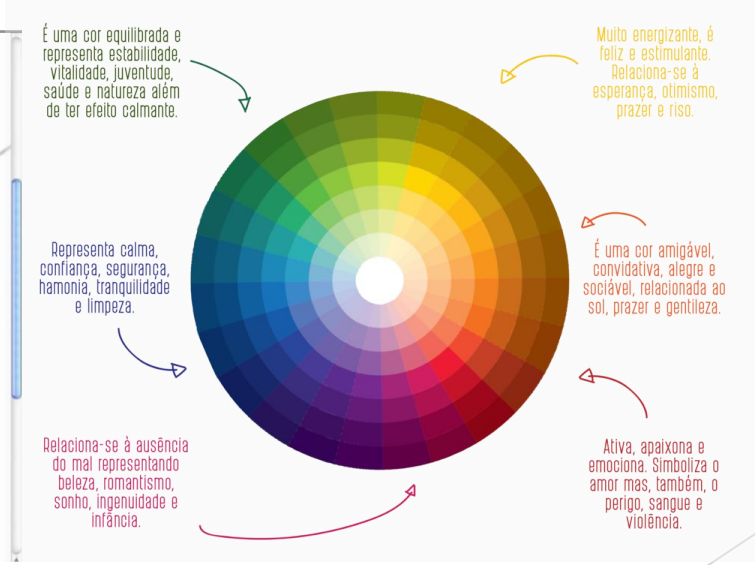
• Elementos do cenário:



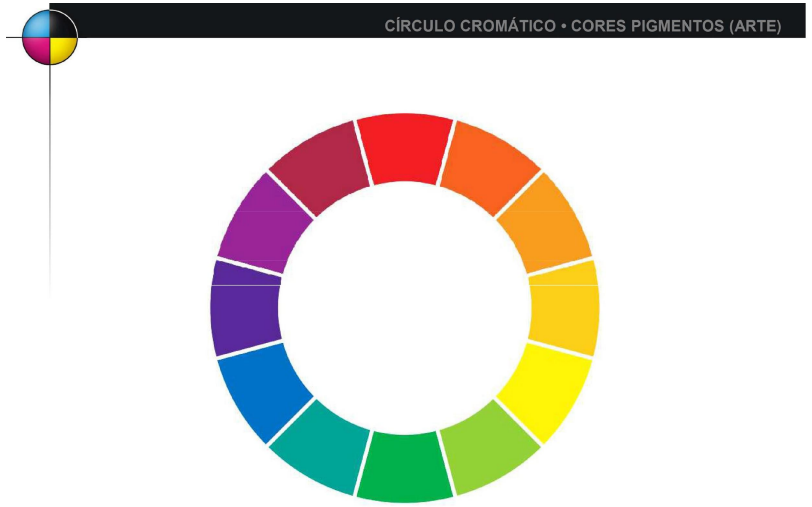
Os três pilares do design de cenários são:

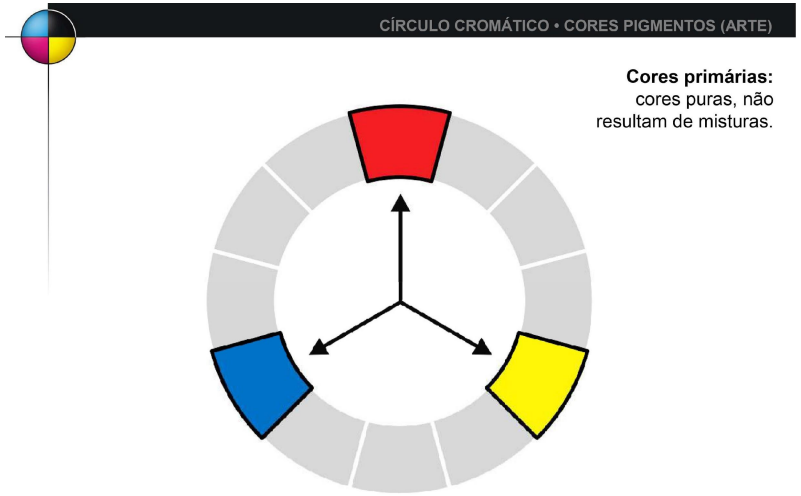
- Perspectiva;
- Composição;
- Cor.

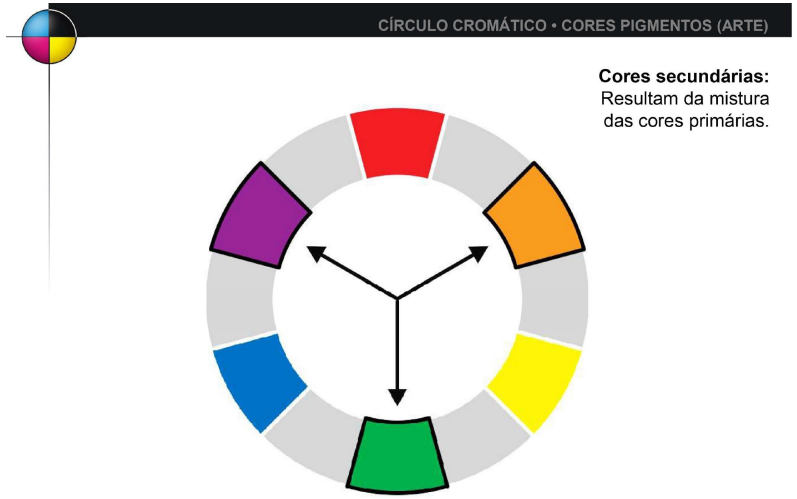


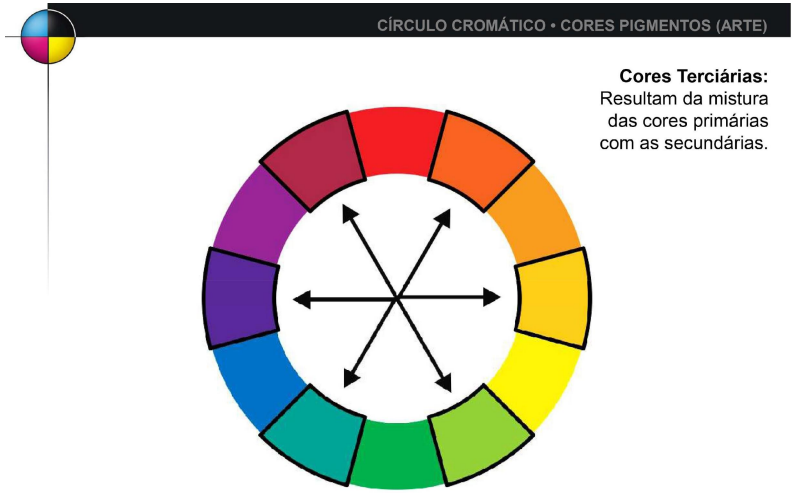


• Cor:


CÍRCULO CROMÁTICO • CORES PIGMENTOS (ARTE)

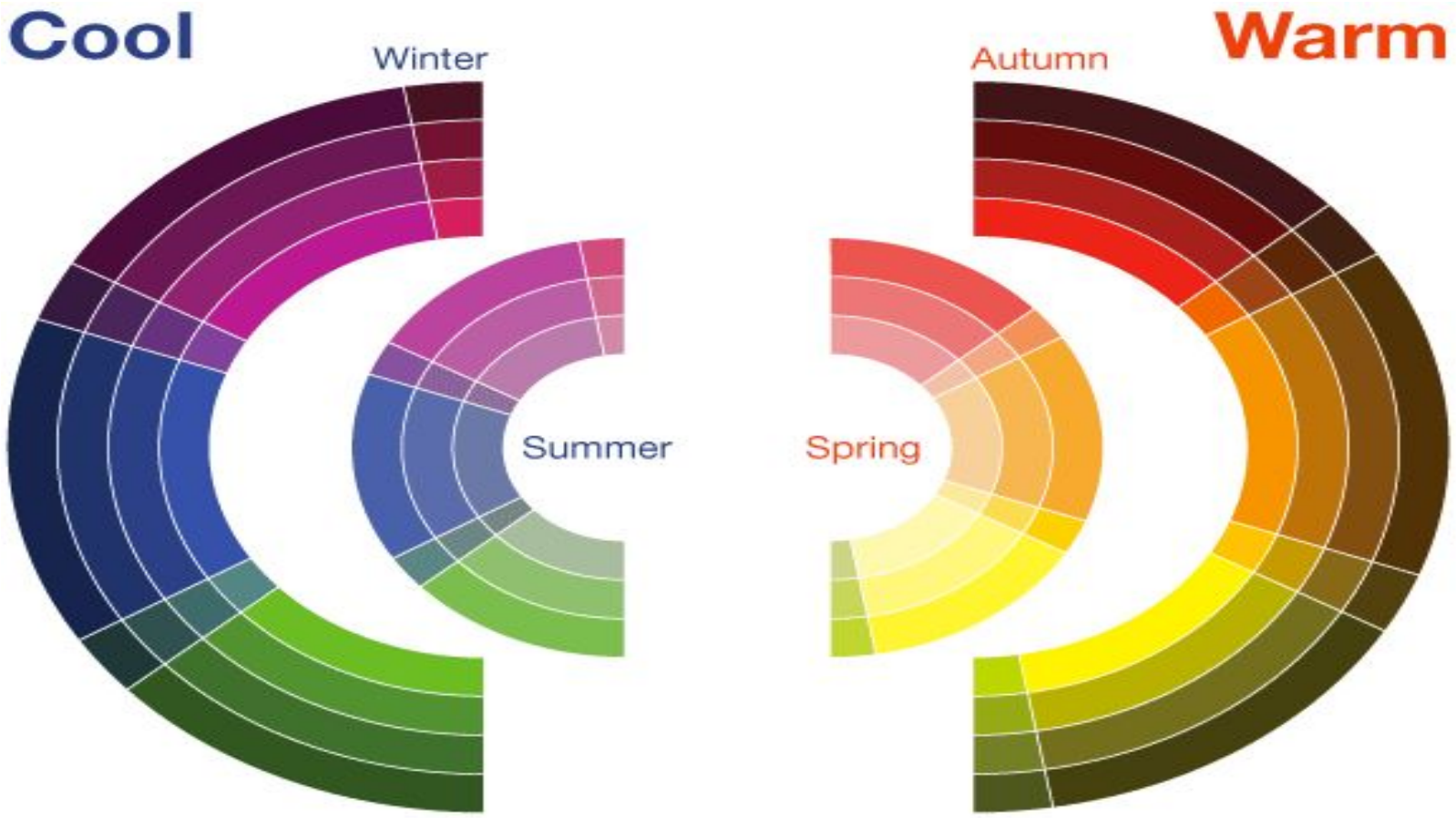

CÍRCULO CROMÁTICO • CORES PIGMENTOS (ARTE)
Cores primárias:
cores puras, não
resultam de misturas.


CÍRCULO CROMÁTICO • CORES PIGMENTOS (ARTE)
Cores secundárias:
Resultam da mistura
das cores primárias.


CÍRCULO CROMÁTICO • CORES PIGMENTOS (ARTE)
Cores Terciárias:
Resultam da mistura
das cores primárias
com as secundárias.

• Temperatura de cor:

- A temperatura da cor designa a capacidade que as cores têm de parecer quentes ou frias (gerar a sensação / psicologia das cores).



• Cor e espaço:

As tonalidades claras e quentes tendem a produzir a sensação de que as formas se expandem e se aproximam.

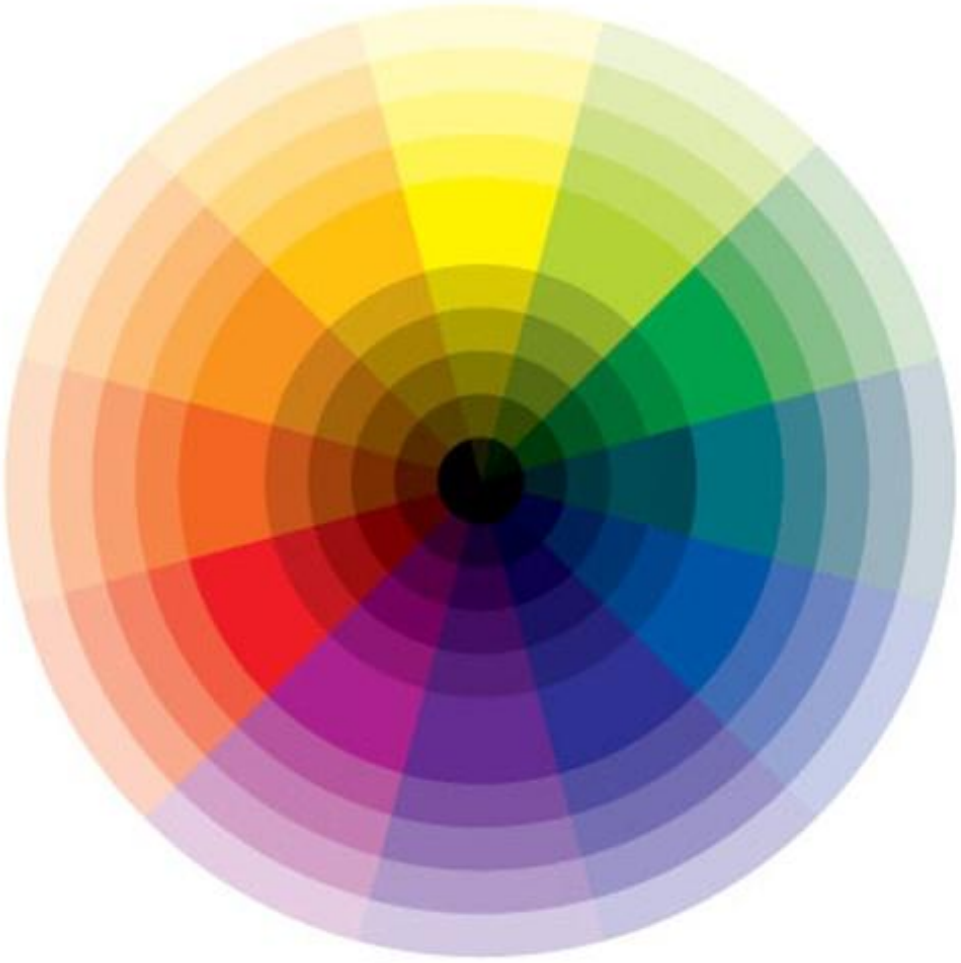
• Cor e espaço:

As cores escuras ou frias produzem a sensação de estreitamento espacial e distanciamento.

• Propriedades da cor:

As cores possuem três propriedades:

- Matiz
- Saturação
- Brilho.

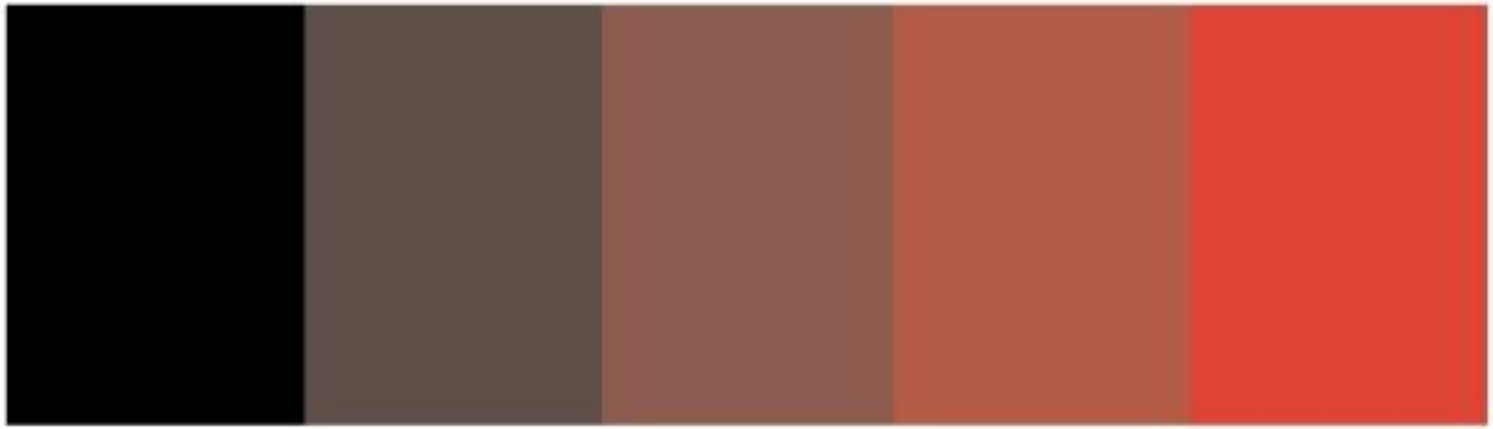


• Matiz:

- É o primeiro atributo da cor. É o resultado da nossa percepção da luz refletida.
- Matiz é nome da cor: vermelho, azul, verde, amarelo, etc.

• Saturação:

- Também conhecido como croma, refere-se a pureza da cor.
- É definida pela quantidade de cinza que a cor contém.
- Então, ajusta-se a saturação de uma cor adicionando-se quantidades de cinza, por isso quanto mais pura for a cor, mais saturada ela é.

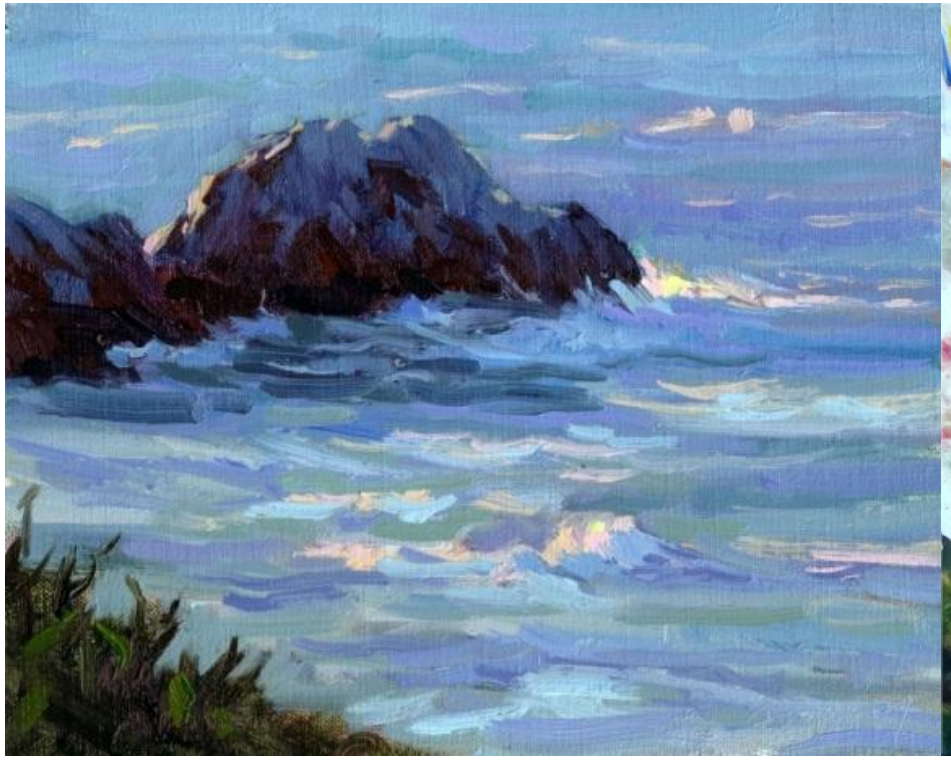


• Brilho:

- Também chamado de valor ou luminosidade, diz respeito a claridade ou a falta dela.
- Uma cor pode ser mais luminosa que a outra, por exemplo, o amarelo é mais luminoso que o azul.
- Uma cor pode ter variação na sua própria luminosidade, adicionando branco (mais luminosidade) ou preto (menos luminosidade).

• Harmonia cromática:

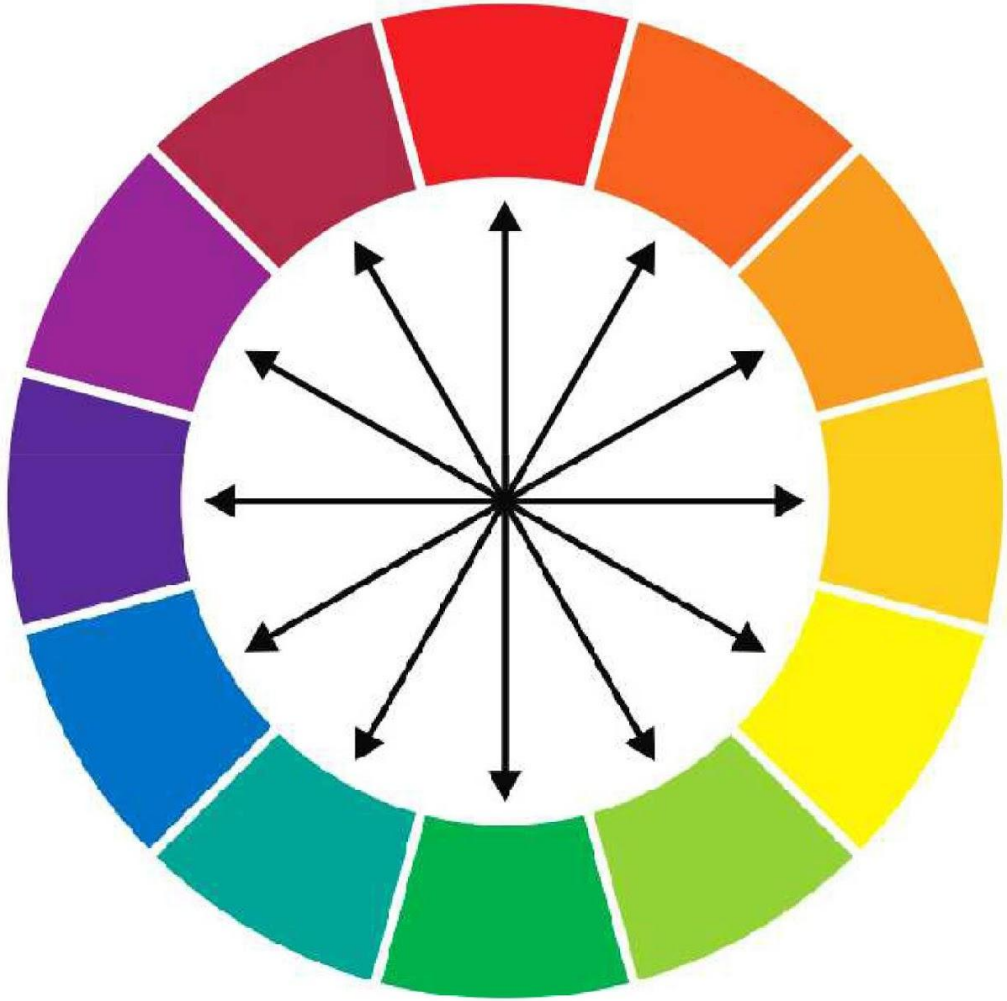
- Para se obter um visual agradável, precisamos combinar as cores de uma forma harmoniosa. Não existem dogmas sobre isso, tudo depende da finalidade que você pretende atingir.
- Mas existem combinações eficientes que podem te ajudar na escolha certa.



• Cores complementares:

- A cor complementar de uma cor primária é a soma das duas outras primárias em proporções exatamente iguais, ou seja, uma cor secundária.
- São as combinações que tem mais contraste: vermelho e verde, azul e laranja e amarelo e violeta.
- Para encontrá-las no círculo cromático, é só verificar a cor que está na posição diretamente oposta a cor escolhida.
- As cores complementares são usadas para dar força e equilíbrio ao trabalho, com a criação de contrastes cromáticos.

Cores Complementares:
Estão do lado oposto do círculo.

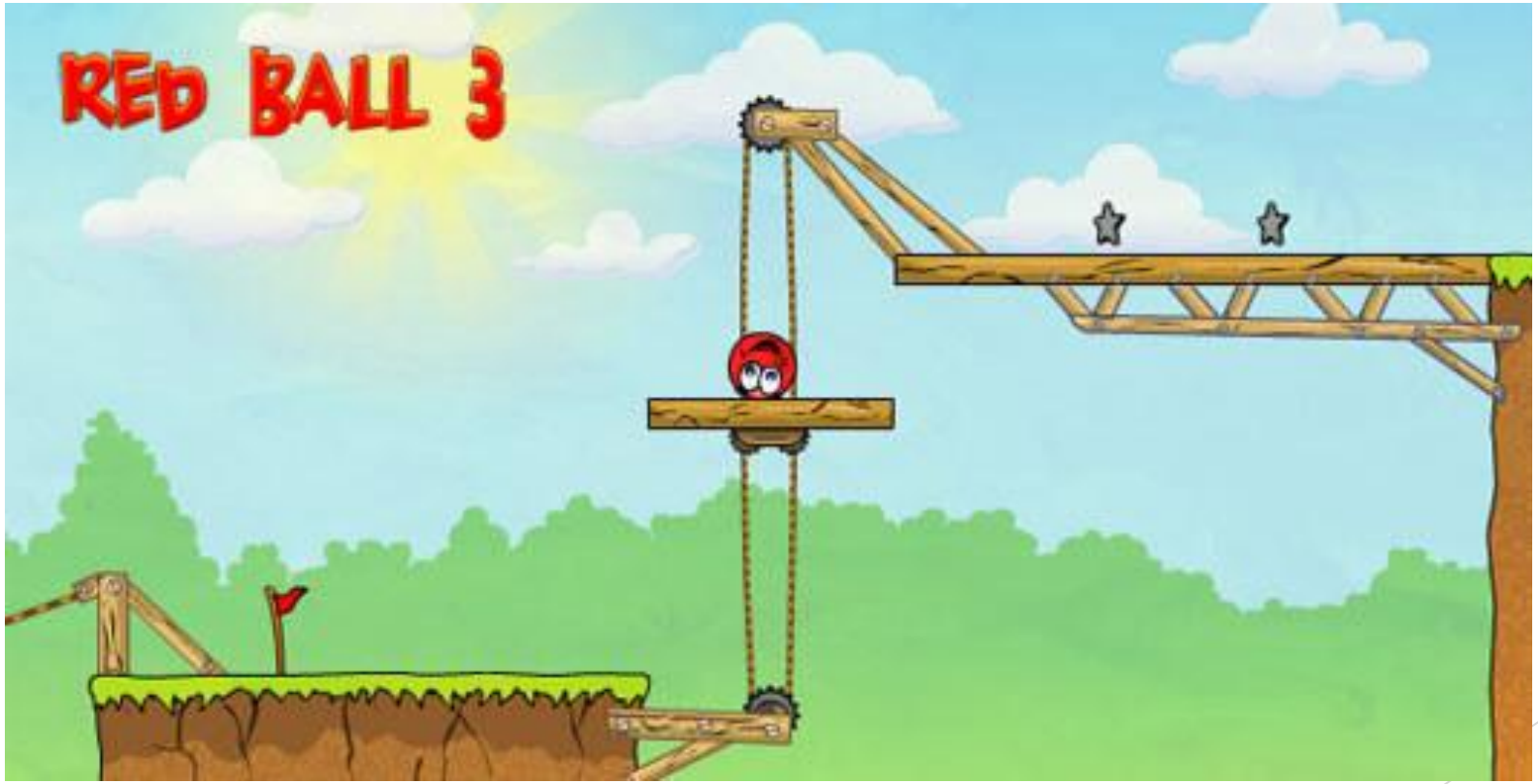


• Exemplo:

- Em Talbot’s Odissey do Estúdio Miniboss, o amarelo vivo do protagonista ajuda na sua localização em ambientes escuros.
- Isto se torna mais evidente quando o ambiente é dominado pela sua cor complementar.
- Inclusive o próprio personagem foi concebido usando esse tipo de contraste, sendo ele amarelo com asas roxas.

• Exemplo:

- No jogo **Red Ball**, os assets, os botões e o personagem (vermelhos) são complementares ao cenário (tons de verde).
- Podemos trabalhar as diferenças de contraste entre o primeiro plano e o fundo utilizando transparências diferentes nas camadas (layers).



• Exemplo:

- The Last of Us se passa em um mundo decadente onde uma espécie de fungo evoluiu a ponto de tomar controle de seres humanos.
- Para ilustrar a “vitória” da natureza sobre a civilização moderna, os ambientes urbanos do jogo estão sendo invadidos pelo verde das vegetações.
- Não é mera coincidência que boa parte dos prédios e espaços internos do jogo tenham tons de vermelho como predominantes.

• Cores Análogas:

- É uma combinação de três cores consecutivas (vizinhas) no círculo de cores.
- Normalmente é composta por uma cor primária e suas adjacentes.
- Como as cores tem a mesma base, essa é uma composição de pouco contraste.
- Uma composição em cores análogas em geral é elegante, porém é preciso ter cuidado para não deixar o trabalho monótono.

Cores Análogas:
São cores próximas no disco.

TO BE
CONTINUED
...